

Fiche Action collective

Pratiquer la langue française à travers des jeux



Objectifs



- **Permettre** aux jeunes de découvrir et pratiquer la langue française à travers des jeux
- **Proposer** un temps convivial aux jeunes résident·e·s
- **Favoriser** l'intégration des résident·e·s non-francophones au sein de la résidence

Publics visés



Ce type d'atelier s'adresse en particulier aux **jeunes non-francophones**, mais c'est un moment convivial ouvert à tou·te·s.

Contenu et déroulement



Les jeux proposés permettent aux jeunes d'apprendre le français de manière ludique. Après avoir sélectionné les jeux que vous souhaitez mettre en place, vous pouvez clôturer l'atelier par un goûter ou un repas convivial afin de partager un moment tou·te·s ensemble.

1ère phase

2 semaines avant
l'action

- **Communiquer** sur la soirée à l'aide d'affiches et sur le groupe WhatsApp de la résidence
- Se renseigner et choisir une **série d'idées de jeux** à réaliser (voir liste non exhaustive ci-dessous)

2ème phase

Le jour de l'atelier

- **Accueil** des participant·e·s
- **Brise-glace** : la mémoire d'éléphant

En cercle, les participant·e·s vont devoir dire leurs prénoms et une chose qu'il·elle·s aiment tout en répétant ce qui a été dit précédemment. Cela permettra de connaître les prénoms de chacun·e.

- **Présentation de différents jeux**

- **Jeu n°1 : Le juste prix**

Dans ce jeu, vous pouvez organiser vos équipes comme vous le souhaitez, selon le nombre de personnes présentes. Le but est de **faire travailler les nombres en français aux jeunes**. Pour ce faire, les équipes inscriront sur un bout de papier, un chiffre entre 0 et 1000. Puis, il·elle·s se poseront des questions mutuellement de manière alternée. La première équipe à trouver le nombre de l'autre a gagné la manche (1 manche = 1 point). L'équipe gagnante est celle qui aura remporté le plus de points sur la durée du jeu qui est de **15 minutes**. Vous trouverez un **support mémo sur les chiffres et nombres** à distribuer aux jeunes.

Exemple :

L'équipe **A** a choisi 766 et l'équipe **B** a choisi 289.

Tour 1 : Equipe **A** dit : « 246 ? » / Equipe **B** répond : « Plus ? »

C'est maintenant au tour de l'équipe B de deviner le nombre de l'équipe A.

Tour 2 : Equipe **B** dit : « 542 ? » / Equipe **A** répond : « Plus ? »

Les équipes continuent à tour de rôle [...]

Dernier tour : Equipe **A** dit « 289 ? » / Equipe **B** répond « Gagné ! »

- **Jeu n°2 : Dessiner, c'est gagné**

Dans ce jeu inspiré du Pictionary, vous pourrez séparer le groupe des apprenant-e-s en deux équipes. L'objectif est de **faire deviner soit des objets, des animaux ou bien des actions en français à partir du dessin**.

Avant de commencer la partie, les jeunes écrivent sur un bout de papier un objet, sur un autre un animal et enfin une action. Il-elle-s déposent leurs papiers pliés dans un contenant correspondant à la thématique. Lors d'une manche, un-e jeune par équipe pioche et dessine un mot différent sur la même thématique. Puis, le reste de l'équipe devra deviner ce que le dessin représente. La première des deux équipes à trouver la bonne réponse gagne la manche.

Exemple sur la thématique objet :

Equipe **A** tire : « chaise » / Equipe **B** tire : « table »

Un-e joueur-se de chaque équipe dessine l'objet qu'il-elle a tiré. La manche se finit lorsqu'une équipe trouve l'objet représenté sur le dessin de son-sa partenaire. L'équipe qui remporte la manche gagne un point.

Puis on peut recommencer le même processus en alternant à chaque manche de thématique (objet, animaux, action) .

Le jeu prends fin lorsqu'une équipe atteint **les 5 points**.

- **Jeu n° 3 : Les enchères**

Par équipe de 3 ou 4, les jeunes vont devoir **tester leurs connaissances sur le vocabulaire et la grammaire**. Pour ce faire, l'animateur-riche va poser une question puis les différentes équipes vont faire des propositions (enchères) sur ce qu'elles pensent pouvoir faire. L'équipe qui annonce le plus haut chiffre doit relever le défi dans le temps imparti.

Exemple de questions : combien d'animaux pouvez-vous dire en 1 minute ?

Les différentes équipes font des propositions :

Equipe **A** : « 20 »

Equipe **B** : « 16 »

Equipe **C** : « 8 »

Equipe **D** : « 11 »

Le jeu prends fin lorsqu'une équipe atteint **les 5 points**.

Vous pourrez trouver d'autres types de jeux [ici](#) !

- Pour terminer cette série de jeux, sous un format libre, les jeunes vont pouvoir partager ce qu'il-elle-s ont retenu : les mots qu'il-elle-s ont appris, les mots qu'il-elle-s n'ont pas compris, ce qu'il-elle-s aimeraient voir lors du prochain atelier sur la pratique de la langue française...

Moyens



Matériels, Humains...

- Un **goûter convivial**
- Matériel **créatif** : papier, stylos, feutres, tableau, des contenants...
- **Supports de communication** pour promouvoir l'atelier (affiches, QR code...)
- 1 **intervenant-e socio-éducatif-ve**, le **CVS**...

